

Canary

LIVRE DU PJ

LOFC

Introduction

Cette campagne s'inscrit dans un univers contemporain, plus précisément en 2012. Le lieu est Paris, où est installé le siège français de l'agence Ward & Blackmoor, votre employeur, une agence d'investigation privée haut de gamme dont certains disent qu'elle réaliserait une partie non négligeable de son chiffre d'affaire dans l'étrange, le paranormal. A vous de faire la part des choses entre les fantômes de certains et la réalité. En effet, le fait que les deux fondateurs de cette agence aient trouvé dans de riches paranoïaques (ou originaux) des vaches à lait forts lucratives ne prouve rien de la réelle existence des fantômes et autres zombies...

Ce JdR se déroulera normalement en 4 parties et, contrairement aux premières apparences, ne se résumera pas à de simples missions exotiques... Le scénario est complexe et le MJ qui le dirigera est exigeant, j'invite donc les joueurs à se concentrer et à prendre des notes. Le scénario n'est pas linéaire et ne prend pas le joueur par la main, la trame chronologique des événements dans lesquels vous pouvez vous inscrire est figée, à vous donc de ne pas laisser vos personnages sur le carreau car il est tout à fait possible de passer à côté du scénario.



L'univers est contemporain, vous le connaissez donc parfaitement et vous pouvez vous y projeter totalement. Ce point est primordial car c'est par votre imagination, votre capacité à prendre des précautions détaillées et à résoudre de façon intelligente vos problèmes (dont souvent le MJ lui-même n'aura pas forcément la solution) que vous réussirez. Contrairement à un univers médiéval fantastique vous savez de manière précise comment fonctionne notre monde, de la politique aux lois, en passant par les véhicules et le fait que la majorité des ménagères ont de l'eau de javel dans leurs placards. En cela surprenez le MJ car vos ennemies ne sont pas simples PNJ sans cervelle, loin de là.



Un dernier détail, le MJ n'a aucun blocage psychologique vis à vis du décès de PJ et cette campagne, de par son scénario, n'autorise malheureusement que difficilement le retour d'un PJ décédé sous la forme d'un autre personnage. En tout cas cela gâcherait en grande partie l'intérêt du scénario pour le PJ en question. A bon entendeur...

La contrepartie de tout cela est que vous vous apprêtez à découvrir un JDR qui a marqué l'histoire et qui est doté d'un des univers les plus intéressants, complexes et immersifs. Le background est en partie inspiré d'un vieux Casus Belli et le scénario est maison, je pense qu'il saura vous passionner si vous vous y investissez.

Enjoy !



L'agence Ward & Blackmoor



Présentation générale

L'agence Ward & Blackmoor, est une agence d'investigation privée spécialisée dans les phénomènes paranormaux, fondée en 1988 par deux associés : Nathaniel Ward et Sir George Blackmoor. Au cours de ses presque vingt cinq années d'existence, elle a connu des triomphes et des revers, et a fini par s'assurer une réputation enviable dans le cercle restreint des passionnés d'occultisme, des riches paranoïaques et des partisans de la théorie du complot. W&B emploie des personnes de tous horizons, véritable melting pot de talents en majorité composé d'ex poli-

ciers, détectives privés, agents de renseignement, mais aussi de scientifiques, de médecins, d'historiens et de quelques illuminés ayant soit disant des aptitudes uniques et étranges mais surtout de gros traumatismes... Tous ces employés ont subis une stricte sélection, une enquête personnelle très poussée et sont soumis à des clauses d'exclusivités et de confidentialité de dizaines de pages.

L'agence n'est pas dirigée par des altruistes désireux de sauver le monde des griffes de supposées créatures monstrueuses. Sa finalité n'est pas non plus d'étudier les menaces surnaturelles, ou de les cataloguer, car en réalité ses agents se contentent le plus souvent de trouver des explications très cartésiennes et bien plus simples que la peu plausible intervention de petits bonhommes verts. Elle capte par sa réputation la majorité des demandes liées à des phénomènes mystérieux mais possède en fait une culture scientifique très forte. C'est une entreprise, qui pratique des tarifs très élevés. Sa survie dépend de ses performances et de sa réputation. Ses agents sont très largement payés, mais ne sont pas encouragés à perdre leur temps lorsqu'ils sont en mission. Cette attitude engendre parfois des frictions, certains agents étant davantage motivés par la curiosité intellectuelle que par l'obligation de fournir des résultats.

Les clients de l'agence sont extrêmement discrets, la plupart du temps seuls Mr Ward et Sir George Blackmoor connaissent leur véritable identité. En effet, quoi de plus dérangeant pour un mania du pétrole ou pour un gouvernement que soit rendu publique le fait d'avoir engagé une entreprise pour enquêter sur leur maison ou leur locaux qu'ils pensent hantés... W&B opère dans le monde entier,



souvent sous couverture, utilisant les multiples contacts et ressources de l'agence pour obtenir des autorisations, des passes droits, voir de fausses identités pour mieux protéger l'agence et ses clients. La magie du système de Mr Ward et Sir George Blackmoor réside moins dans d'éventuels pouvoirs occultes que dans le fait que chaque client devient, une fois son affaire résolue, un nouveau maillon de l'influence de l'agence.

W&B travaille régulièrement avec les services de police et de renseignements du monde entier, plus quelques multinationales, une poignée de grandes universités et, de loin en loin, de rarissimes particuliers très fortunés. En revanche, l'agence refuse obstinément de travailler pour tous les groupes «douteux, terroristes, criminels ou sectaires». Grâce aux appuis dont disposent les fondateurs de W&B, les formalités administratives pour les agents sont réduites au minimum. Les visas pour la plupart des pays du monde sont obtenus rapidement. Des permis de port d'armes sont généralement accordés dans les pays de l'Otan (Amérique du Nord, Europe occidentale et Turquie).



Bien sûr, les agents sont censés rester discrets et ne pas enfreindre les lois du pays où ils travaillent. W&B n'est pas un organisme officiel et, même s'il a les moyens de payer de bons avocats, il n'apprécie pas de devoir sortir ses employés de prison.

Le personnel de l'agence est particulièrement choyé. Jane Demay, la responsable des ressources humaines, a mis en place toute une série de mesures pour faciliter la vie des salariés et particulièrement celle des agents : W&B prête un appartement de 50m² pour les agents célibataires et de 70m² pour les couples à quelques minutes à pied de ses locaux, cela permet qu'ils ne soient jamais très loin de leur lieu de travail... de plus un concierge travaille à plein temps uniquement pour prendre en charge leurs petits soucis du quotidien.



Les fondateurs



Une des rares photos de Nathaniel Ward, au moment d'entrer au lycée.

Nathaniel Ward, surnommé White

Né en 1955 à Corpus Christi, Texas, de parents inconnus, Nathaniel Ward a grandi dans un orphelinat. Remarqué pour son intelligence, il bénéficie d'une bourse d'État et étudie la physique au prestigieux MIT.

De 1980 à 1988, Ward travaille pour la NASA. C'est alors qu'il décide de fonder W&B avec Sir George Blackmoor. Il partage principalement son temps entre les bureaux de New-York et de Londres, vous n'avez pas encore eu l'occasion de le rencontrer. Pragmatique, très intelligent et vif, Ward est un bourreau de travail. Il ne supporte pas la contradiction.

Pour lui, W&B doit avant tout faire preuve de professionnalisme. La satisfaction du client passe avant tout ! Ward est célibataire et n'a pas de famille connue. Il n'aime pas le public et souffre de paranoïa concernant son image, ce qui explique l'absence chronique de photos de lui.

Sir George Blackmoor, surnommé Black.

Né en 1942 à Pitlochry, Ecosse. Lord siégeant à la Chambre, il est issu d'une riche et puissante famille écossaise, à la réputation d'excentricité solidement établie depuis dix générations.

Lord Blackmoor a parcouru le monde et multiplié les contacts avec les milieux de l'occulte et du paranormal. En 1988, il fonde W&B avec Ward. Souhaitant passer plus de temps en France, il prend la direction du bureau parisien lors de la création en 1990. Sir George Blackmoor, fantaisiste et chaleureux, est souvent en conflit avec Ward sur des questions professionnelles : pour lui, l'important est la quantité d'informations accumulées par l'agence. Il est marié et père de quatre enfants. Son fils Charles est directeur financier de W&B.

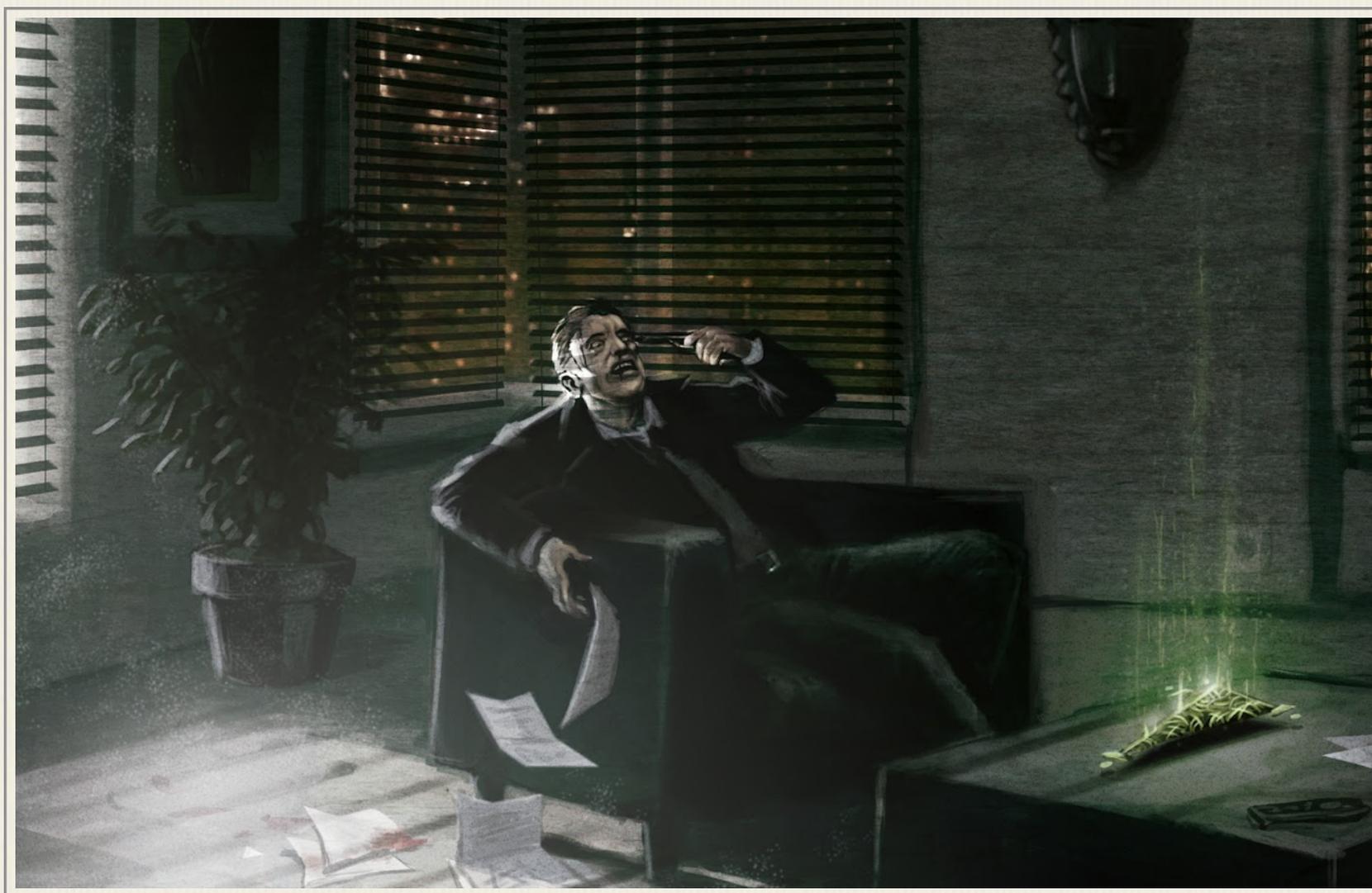


Les missions

Chaque demande de client est étudiée par une commission d'étude composée des deux fondateurs, du responsable local et du superviseur pressenti pour la mission. Mr Ward et Sir George Blackmoor gardent un droit de véto qu'ils n'utilisent que très rarement. Après étude, une mission avec un objectif précis est défini. Si les agents le remplissent, la mission est considérée comme accomplie, et le client n'a plus qu'à passer à la caisse. Les problèmes éventuels (pouvant aller jusqu'au décès d'un agent) sont la responsabilité de W&B, pas du client. 70% des missions sont simplement des missions d'expertise ou de recherche : identifier un phénomène ovni d'après photos, étudier un objet d'origine inconnue, etc. Ce type d'affaire mobilise généralement uniquement les documentalistes et scientifiques spécialisés de l'agence, voir un agent de terrain pour faire quelques relevés. Pour les autres missions, qui comportent une part de risque et d'action bien plus élevée, le prix n'est pas du tout le même et il est régulièrement réévalué, ainsi que les moyens engagés par l'agence, au fur et à mesure de la mission, car dans ce genre de domaine on se jamais trop sur quoi on va tomber...

Les causes classiques à l'origine de missions traités par W&B ont été par exemple des disparitions inexplicables (individus, bateaux, avions), chutes d'objets (pluies d'animaux morts ou vivants, de matières diverses), zones où les lois de la physique semblent altérées (la gravité ou le déroulement du temps sont modifiés, pannes et accidents à répétition, disparitions ou apparitions, troubles du comportement des animaux et de certains humains), phénomènes aériens (ovnis, lumières inexplicables), traces au sol inexplicables (écrasement de la végétation, marques régulières pouvant former un texte, traces de chaleur...), mutilations de bétail (animaux retrouvés mutilés avec une grande précision, vidés de leur sang ou privés de certains organes), allégations de combustion spontanée (personnes retrouvées carbonisées dans un environnement parfaitement intact).

Dans l'immense majorité des cas l'agence trouve en fait une explication cartésienne et scientifique à tous ces phénomènes, ce qui rassure les clients même si ces derniers espéraient secrètement participer à la découverte de l'existence du paranormal.



Pour une question d'éthique, officiellement, W&B n'accepte jamais les missions suivantes :

- Élimination ou enlèvement d'un être humain.
- Désinformation du public.
- Mission dirigée contre les intérêts d'un pays démocratique (ce qui donne lieu à de vives discussions sur la nature «démocratique» de certains organismes officiels occidentaux).

Les moyens humains

Le bureau parisien de l'agence W&B emploie environ 55 personnes réparties comme suit : Sir George Blackmoor, 3 superviseurs, 10 agents d'investigations de terrain, 5 enquêteurs de bureau, 6 assistants de missions, 2 conseillers juridiques, 6 cadres administratifs, 5 documentalistes, une équipe informatique de 3 personnes, un médecin et une infirmière, un commercial, un comptable, 5 secrétaires, 3 gardiens ainsi que quelques autres personnes décrites plus loin. Certaines rumeurs font références à une petite équipe tactique d'intervention en cas d'extrême urgence, toujours est-il que tous les agents de terrains sont munis d'une balise d'urgence mais personne ne sait si elle est utilisée pour envoyer des renforts ou simplement pour aider à récupérer les corps des agents...



En cas de problèmes avec les forces de l'ordre, ce qui est souvent le cas sur le terrain, W&B fait appel à un des cabinets les plus réputés de Londres : Thorpe, Vandorgen & MacKinnock. Les deux conseillers juridiques à plein temps de W&B France s'occupent seulement de la préparation des missions, de la sensibilisation des agents et de limiter les dégâts avant l'intervention des avocats.

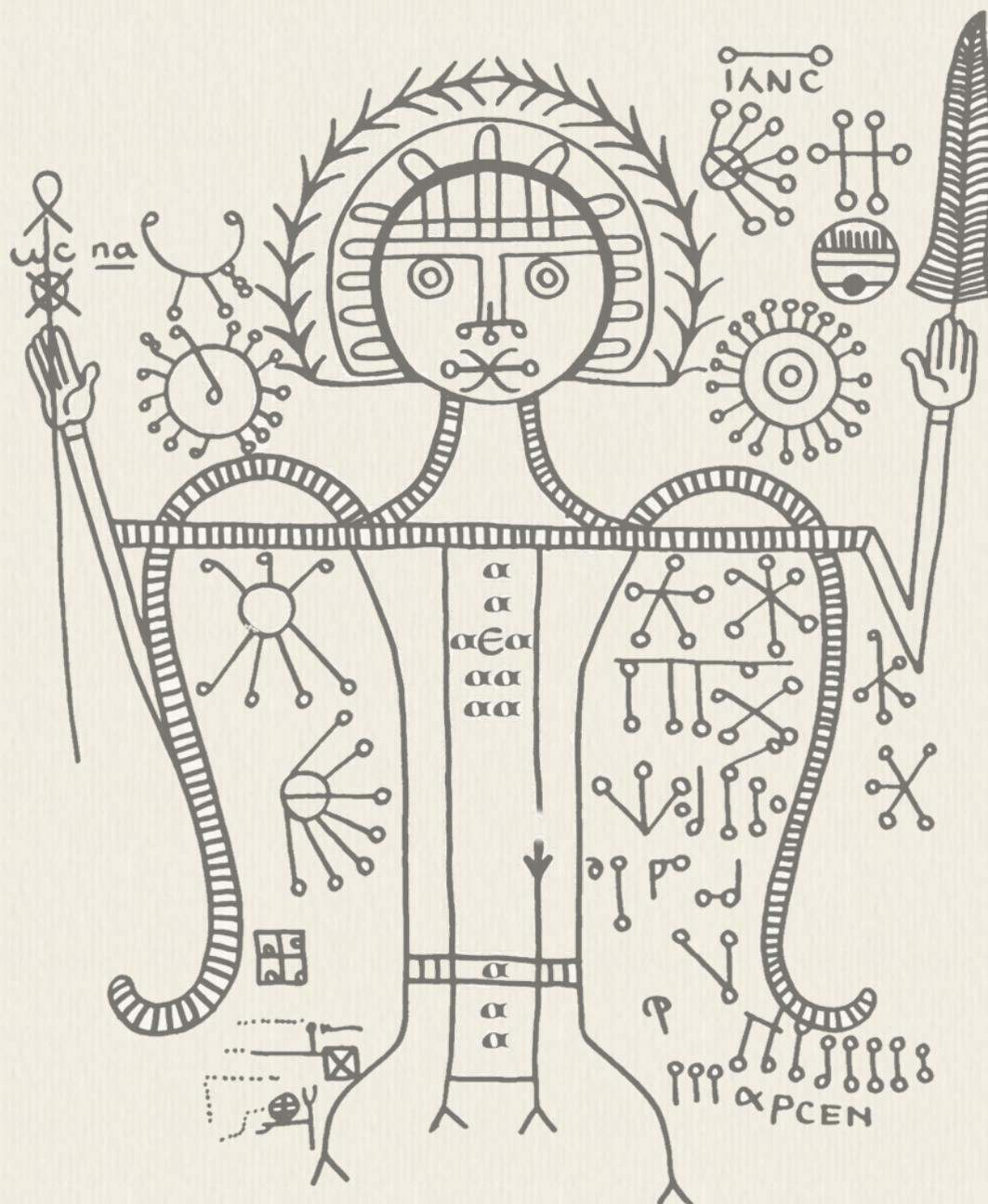


Thorpe, Vandorgen & MacKinnock

Ces avocats de la City gèrent tous les aspects légaux des enquêtes de W&B. Autrement dit, on ne les voit que quand ça va mal, et que les agents se retrouvent derrière les barreaux, pour une raison ou une autre. Ils sont en contact avec d'autres cabinets aux États-Unis et dans la plupart des pays d'Europe occidentale. Pour le reste du monde, ils sont en mesure de trouver des confrères compétents en deux ou trois jours. Ils sont très doués, respecte scrupuleusement la légalité, et parviennent presque toujours à extraire les agents malchanceux des griffes de la police. Leur seul échec notable : Ludwieg Frasier, qui moisit dans une prison indonésienne depuis quatre ans, après avoir dynamité un temple qu'il disait hanté. Un agent "grillé" auprès des autorités d'un pays n'y sera plus jamais envoyé et, si possible, ne sera plus affecté qu'à des missions "tièdes" pendant un ou deux ans.

Quand cela est possible l'agence délègue certaines tâches à une société d'investigation externe : Haper & Lammer, détectives. Cette grosse agence, installée dans la banlieue nord de Londres, travaille occasionnellement avec W&B. Lorsque l'affaire est assez importante pour le justifier, les vingt détectives qui y travaillent font le "boulot préparatoire" : filatures, surveillances, écoutes téléphoniques (pas toujours légales, mais ils savent que Sir George les couvre)... La plupart des agents de W&B se méfient de ces cow-boys, et évitent autant que possible de travailler avec eux. C'est de toute façon assez rare, les missions entreprises par l'agence se déroulant souvent à l'étranger. Harper & Lammer est dirigée par Will Harper, un co-

losse chauve dont le nez à été cassé à de nombreuses reprises. C'est un ancien marin que Sir George a tiré de prison à l'époque où il travaillait à Scotland Yard. Quant à M. Lammer, il n'existe pas. Comme dit Harper : "Quand y a deux blazes sur la porte, c'est plus classe". Sur la trentaine d'agents de W&B à travers le monde, quatre sont des anciens de Harper & Lammer.



Les moyens matériels

L'équipement personnel des FIA (Field Investigation Agents) est composé entre autre d'un smartphone Android maison sécurisé, d'un netbook avec clef 4G, d'un appareil photo numérique G10, d'une balise d'urgence (bracelet en caoutchouc), d'une CB à débit contrôlé pour les frais de missions, parfois de faux papiers d'identité ou de carte officielle (comme un badge de police, une carte de presse ou une licence de détective privé), et d'une arme de poing (le Glock 18 étant le standard à W&B) pour les agents ayant un permis de port d'arme ou d'un tazer pour les autres. Dans des cas particuliers, les agents ont accès à toute une gamme de matériels high-tech tels que des caméras de surveillance nocturnes, des kit d'analyse portable. Des armes plus lourdes ou plus spécifiques sont aussi disponible à l'armurerie mais leur utilisation reste assez rare et très contrôlée.

Via leurs assistants de mission, les agents peuvent avoir accès à différentes informations et bases de données pour les aider dans leurs investigations. En cas de perte de leurs moyens de communication les agents peuvent appeler via un numéro gratuit une boîte vocale qui leur donnera accès à leur assistant de mission une fois leur identifiant indiqué.

Pour le transport W&B dispose d'un parc de véhicules divers de la voiture de luxe à l'utilitaire, ainsi qu'un petit hélicoptère sur l'héliport de la tour dans laquelle est installé les locaux. Ce dernier est utilisé principalement par Sir George Blackmoor mais reste disponible en cas d'urgence dûment justifiée.

Quelques employés



Clément Dufourt - Chef de la sécurité

Argentin d'origine, ex para, il travaillait déjà pour W&B bien avant l'ouverture du bureau parisien.

Il est en charge de toutes les problématiques de sécurité de l'agence française : informatique, locaux, agents sur le terrain etc.

George Embada - Concierge

D'un premier abord fort désagréable, Jacques est en fait un gentil ours. Légèrement soupe au lait, il faut cependant éviter de se confronter à lui les mauvais jours.

Il fait partie de l'équipe de jour et est en charge de la fermeture des locaux le soir.





Jacques Ybarerra - Responsable de la flotte de véhicule

Ancien gosse des cités repéré par Mr Ward pour ses talents de mécanicien, il a rapidement trouvé sa place au sein de l'agence malgré son langage fleuri. Il fait partie des personnes avec qui les agents ont tout intérêt à sympathiser : c'est lui qui attribue les véhicules, largement selon son humeur. En effet les véhicules de l'agence ne sont pas équivalents, surtout depuis qu'il passe la majeure partie de son temps à en bricoler quelques uns pour leur gonfler le moteur ou y rajouter des gadgets.

Jane Demay - Ressources humaines

Elle prend en charge tous les petits soucis des agents, des plus simples comme le pressing, trouver une babysitteur, réserver des places de concert etc, aux plus personnels comme gérer leur assurance maladie, toutes leurs formalités administratives, bancaires etc. C'est un peu l'ange gardien des agents pour leur vie personnelle.

Sous ce rôle fort sympathique et apprécié des employés se cacherait en fait, d'après certains, quelqu'un des plus influents auprès de Sir Blackmoor, validant chacun des recrutements et poussant vers la sortie tout employé qui ne tiendrait pas la cadence.

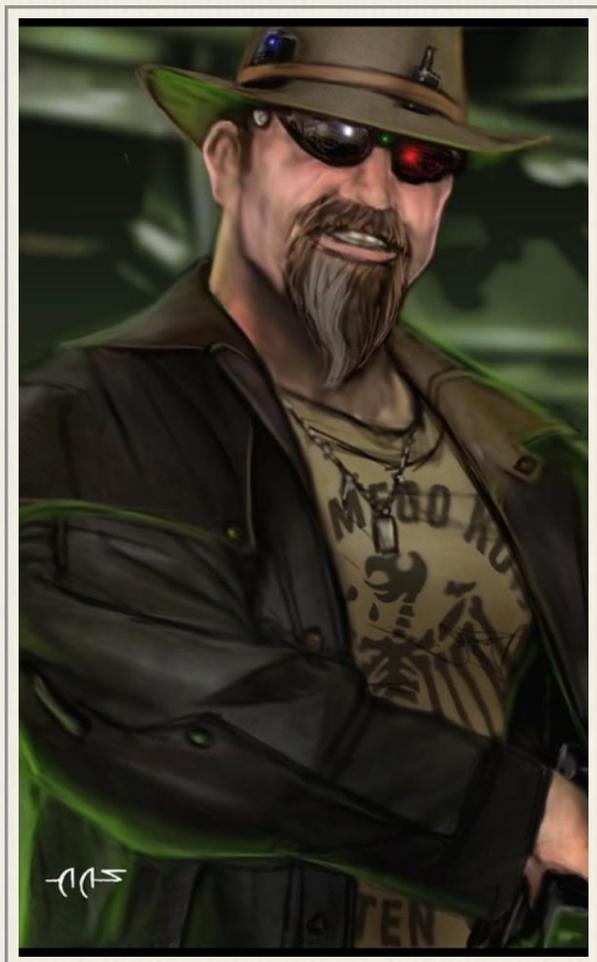


Cécile Dumn - Responsable informatique

Polytechnicienne, ancienne cryptanalyste pour la DGSE, elle a été récemment recrutée pour remplacer son prédécesseur victime d'un burnout.

Elle a en charge de toute l'infrastructure informatique, sous la houlette de Clément Dufourt pour ce qui est de la sécurité.

Elle travaille généralement en horaire décalé car elle aime le calme de la nuit.



John Bazeman - Responsable du stock

Un texans s'habituant assez mal à sa récente installation en France, en effet l'orientation politique et la législation sur les armes ici lui paraissent des plus qu'exotique.

Il est le responsable du matériel pour les agents : équipement, armes etc. Encore quelqu'un avec qui il faut mieux bien s'entendre... Son péché mignon serait le cheddar en bombe qu'il a terriblement du mal à trouver à Paris.



Akem Meloud - Superviseur

Autodidacte, il a commencé à travailler très jeune et a enchainé un grand nombre de boulots : chauffeur, charpentier, enseignant, soldat... pour enfin être croisé un jour par Clément Dufourt en mission pour l'agence. Ce jour là il perdit un oeil, mordu au visage par un chien enragé. Dufourt le pris sous son aile et l'agence l'envoya en école d'ingénieur, il fit de la recherche en astronomie pendant 5 ans avant de revenir travailler pour l'agence. Après seulement une dizaine de mission il fut promu superviseur. Il sera d'ailleurs votre superviseur pour votre prochaine mission.

Maxime Leroi - Agent junior

Maxime est un jeune agent débutant, pistonné par un ami de Ward disent certains.

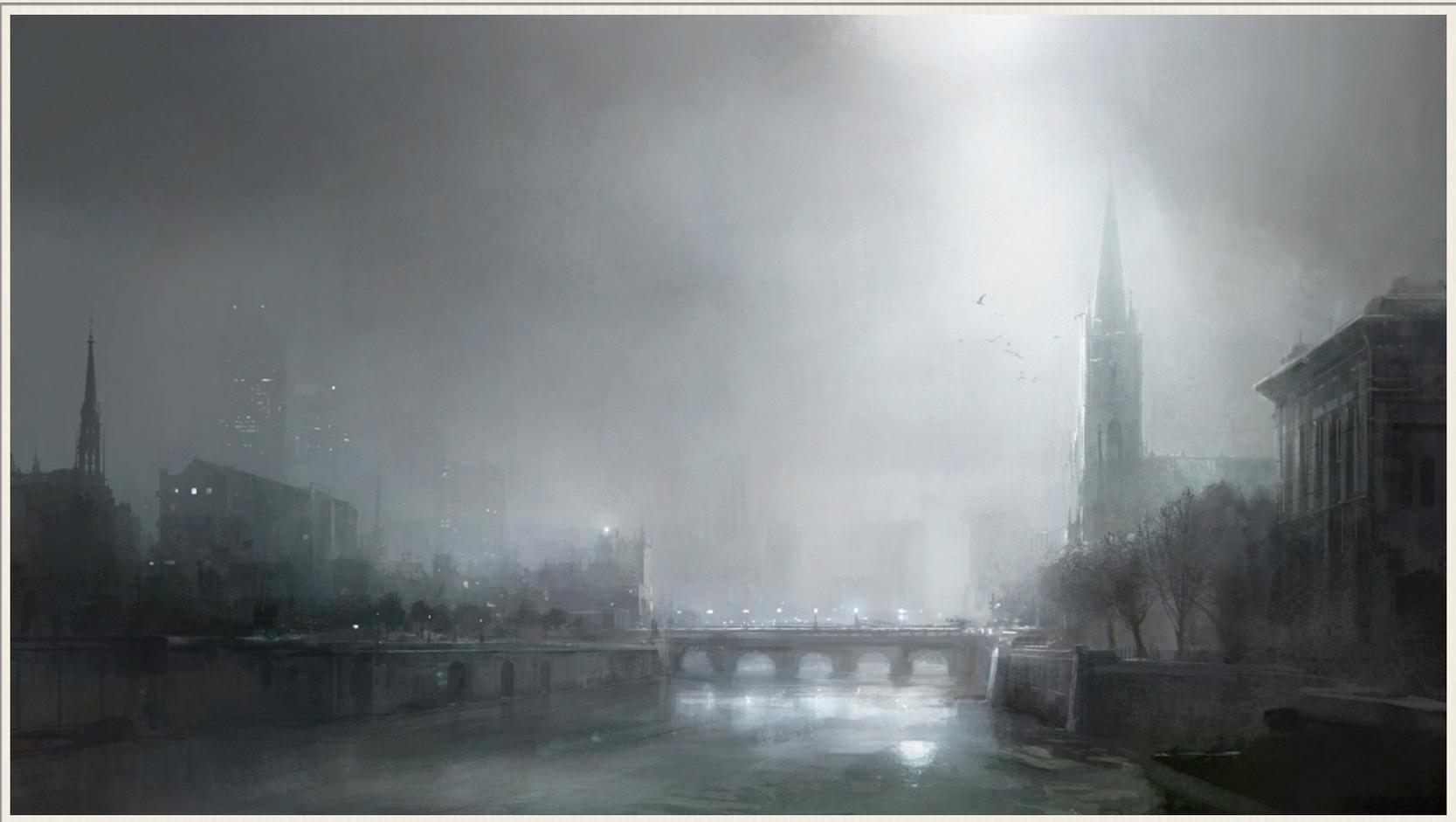
Il se dit doué en conduite, langues et mécanique. Boxeur amateur, il aurait mis une dérouillé à John Bawman suite à un paris.

Il vous accompagnera dans votre prochaine mission.



Les locaux

L'agence Ward & Blackmoor occupe le treizième étage de la tour MIR, qui se dresse au bord de la Seine à la Défense. L'immeuble est tout neuf et entièrement occupé par des bureaux. Sans être réellement secrète, l'agence est au moins très discrète. N'y entre pas qui veut. Ses employés prennent l'ascenseur, qui ne comporte pas de boutons numéro "13", en utilisant un pass RFID personnel et un code commençant par "13" suivit d'une combinaison de 4 chiffres qui change tous les mois. Si plusieurs personnes sont dans l'ascenseur, celui ci déposera tous les autres passagers avant que l'afficheur d'étage ne s'éteigne et d'aller à l'étage de l'agence. Cette méthode impose aux clients d'attendre à l'accueil de la tour au rez-de-chaussée qu'un employé de l'agence vienne les chercher.



Haute d'une trentaine d'étages, la tour MIR est une véritable fourmilière. A l'exception des voisins immédiats, personne n'a jamais remarqué d'animation suspecte au 13ème étage. Le 12ème étage est occupé par les bureaux d'Alea, un grand édi-

teur. Une centaine de personnes y travaillent, et il y a toujours énormément d'allées et venues. Le 14ème abrite la Commission de Planification du Grand Paris, un organisme public qui s'occupe de définir les grandes orientations prises par la ville en matière de transport en commun, d'adduction d'eau et autres domaines peu palpitants. Les personnes qui travaillent à ces deux étages savent que le 13ème étage est occupé, mais ignorent par quoi. Les rumeurs vont d'une branche des services secrets à un bordel de luxe. En quinze ans, personne n'a eu la curiosité d'aller vérifier... après tout, c'est beaucoup plus amusant de spéculer..

A leur embauche les FIA (Field Investigation Agents) disposent d'un bureau qu'ils partagent avec un collègue, au bout de deux ans d'ancienneté l'agent pourra demander à bénéficier d'un bureau personnel. Les bureaux sont équipés d'un téléphone fixe, des dossiers papiers en cours des agents, mais ne sont pas équipés d'ordinateurs (les agents peuvent utiliser leur netbook qu'ils peuvent connecter au réseau local de l'agence), pour les recherches dans les bases de données sensibles de l'agence il faut utiliser les postes de la salle informatique ou en déplacement s'adresser à un assistant de mission par téléphone qui s'occupera de faire les recherches. Chaque agent dispose d'un casier dans lequel il entrepose divers tenues, dont généralement un costume car Sir George Blackmoor a imposé un dress code assez strict pour tout le monde dans les locaux parisiens. Les agents ayant l'usage d'une arme à feu personnelle disposent d'un coffre dans leur bureau pour l'y laisser en dehors du service.



Le garage

La tour MIR comporte six sous-sols. Une grande partie du 6ème est occupé par le garage de W&B. Il est divisé en trois zones : les boxes où les agents et les employés garent leurs voitures personnelles, ceux où est gardé la flotte de véhicules de l'agence, et un petit atelier de mécanique. Le maître des lieux se nomme Jacques Ybarerra, il a deux mécanos sous ses ordres, Wili et Max.

Le toit

Accessible par ascenseur grâce à un badge RFID que, à l'agence, seul Sir George Blackmoor, Clément Dufourt et John Bawman possèdent. Un accès par les escaliers est aussi possible, pour entrer dans le bâtiment il suffit de pousser la porte mais pour sortir le même badge RFID est nécessaire. Le toit de la tour MIR comporte un hélicoptère avec généralement deux petits hélicoptères en stationnement : celui de W&B et celui de l'antenne local de la surveillance du trafic routier parisien qui est hébergé au 3ème étage. Depuis la promulgation des lois anti tabac, John Bawman et les mécaniciens y montent régulièrement pour y fumer en admirant la vue.

Le quai

La tour MIR a les pieds dans l'eau de la Seine, et possède son propre appontement relié aux ascenseurs dont l'accès nécessite le même badge que pour le toit, il y aussi un accès par les escaliers mais seulement comme sortie de secours (leur ouverture n'est possible que de l'intérieur et déclenche l'alarme). W&B possède deux canots à moteurs rapides et légers, ainsi qu'un bateau plus gros (une dizaine de mètres). C'est la méthode généralement utilisée pour faire entrer ou sortir des objets ou des personnes peu désireuses d'attirer l'attention : le quai est surveillé par les caméras de sécurité de la tour, mais il est peu fréquenté, et les caméras ne peuvent pas voir l'intérieur d'une caisse.



Créer son personnage



Ce chapitre va vous donner quelques informations afin de préparer la construction de votre personnage. D'abord le background puis les caractéristiques précises qui doivent bien évidemment coller au mieux à ce background. N'hésitez pas à faire des allers retours entre votre background et votre fiche de personnage afin d'ajuster tout cela. Le but est d'obtenir quelque chose de cohérent.

Le background



Vous évoluer dans un univers contemporain identique au notre, n'hésitez donc pas à faire appel à votre imagination pour rédiger votre background, toute la richesse de notre réalité est à votre disposition. Donnez une réelle personnalité à votre personnage, ses motivations etc., pour cela vous pouvez puiser dans votre riche culture cinématographique et dans vos propres fantasmes.

Une demi page minimum est à rédiger sur le sujet, comprenant :

- Origine, enfance, formation, expériences.
- Comment et pourquoi vous avez rejoint W&B.
- Si vous être plutôt un septique ou un imprégné (cf. section suivante).
- Un seul de vos proche et votre relation avec lui (vous êtes un solitaire ou un bourreau de travail ou toujours en déplacement ou brouillé avec la majorité de vos proches ou orphelin...).
- Votre caractère, vos aspirations.

Ce background devra être validé par le MJ avant le début de la campagne et pourra subir à cette occasion d'éventuelles modifications.

Caractéristiques

Le système de règle utilisé est celui de WhiteWolf « World of Darkness » édition « 20th anniversary ». Vous trouverez en annexe la fiche type de personnage et les explications des divers caractéristiques. ***Pour cette campagne les PJs disposent de 15 points bonus pour créer leur personnage.***

La fiche de personnage devra être validée par le MJ avant le début de la campagne et pourra subir à cette occasion des modifications.

Étape 1 : Septique ou imprégné

les PJs peuvent choisir entre deux profils : le septique ou l'imprégné. Un septique disposera de 2 points bonus supplémentaires pour booster son personnage mais ne croit absolument pas au paranormal et n'a jamais été en présence direct et démontré d'un tel phénomène, cela aura sûrement des conséquences le jour où, peut être, il y sera confronté. L'imprégné ne bénéficie pas de points bonus supplémentaires mais il a déjà été en contact avec un ou plusieurs phénomènes étranges que cela soit dans son milieu professionnel ou personnel : il peut s'agir d'une vieille histoire de famille, d'un ex policier qui a vu un jour un enfant dévorer sa mère et qui se souciait peu des balles, d'un médecin légiste qui a été fort surpris quand un de ses patients a pris la fuite au milieu de l'autopsie, d'une ancienne institutrice qui a quitté l'enseignement traumatisé par cette petite fille de 4 ans aux yeux vairon qui semblait contrôler tous ses petits camarades et s'amuser à persécuter ses professeurs tous frappés de visions étranges, ou d'un ancien septique qui à eu l'occasion lors de ses missions pour W&B de croiser quelques phénomènes étranges. En effet W&B engage soit des personnes extrêmement qualifiés, soit des personnes ayant été en contact avec des phénomènes paranormaux ou ayant été sensibilisés au domaine de l'occulte.

Étape 2 : Sélection des attributs

Votre personnage a automatiquement un point dans chaque attribut et en plus de cela vous pouvez ajouter un certain nombre de points. Avant cela il est nécessaire de prioriser entre les trois catégories : physical, social et mental.

Vous pouvez répartir dans la plus importante à vos yeux 7 points, puis 5 points dans une autre et enfin 3 points dans la dernière.

Étape 3 : Sélection des compétences (abilities)

Les compétences commencent à 0, cependant comme précédemment vous devez prioriser entre : talents, skills et knowledge. Cette fois ci vous pouvez répartir 13, 9 et 5 points dans chacune des catégories.

Les compétences ne peuvent dépasser 3 points à ce stade, à l'exception d'une.

Étape 4 : Sélection des avantages

Vous pouvez dépenser 5 points en backgrounds et 7 en virtues. Vous trouverez les descriptions de ces éléments en annexe. Concernant les background il y a quelques cas particuliers décrits dans la page suivante.

Étape 5 : Points bonus

Vous disposez de 15 points bonus à dépenser selon les coûts suivants :

- +1 sur un attribut coûte 5 points bonus
- +1 sur une compétence coûte 2 points bonus
- +1 sur un background coûte 1 points bonus

Des points supplémentaires peuvent être gagnés ou dépensés en donnant à son personnage des merits ou des flaws. Ces éléments sont décrits en annexe.

Pour cette campagne il est interdit de dépenser plus de 2 points bonus en achat de background supplémentaire.

Historiques (backgrounds) spécifiques à la campagne

Connaissance de W&B

Les PJs peuvent décider d'y investir afin d'en savoir plus sur l'agence. Étant donné la faible ancienneté des PJs, ceux ci ne peuvent avoir plus de 2 points dans cet historique.

Finance (non spécifique mais imposé)

Tous les FIA (Field Investigation Agents) gagnent entre 5.000 € par mois pour un débutant et 15.000 € pour les plus anciens. Une prime de mission et des primes annuelles conséquentes sont souvent consenties selon les résultats personnels de chacun. Ne travaillant pour l'agence que depuis 1 ans vous gagnez 5.500 € de fixe par mois ce qui correspond à un historique de « Ressources » de 2 points. Il vous est donc imposé de dépenser ce nombre de points dans cet historique.

Hierarchie W&B (non achetable)

De même que pour « connaissance de W&B » cet historique est spécifique à cette campagne. Plus il est élevé plus le personnage du joueur aura un rôle important au sein de l'agence. Les joueurs n'ont pas le droit d'investir dans cet historique mais le MJ attribuera à un point à celui dont il trouvera le personnage le plus réaliste/intéressant (background et caractéristiques). Ce personnage sera donc naturellement le chef d'équipe.



Matériel

Votre équipement comprend pour chacun :

- un smartphone Android maison sécurisé.
- un netbook avec clef 4G.
- un appareil photo numérique G10.
- une balise d'urgence.
- une CB à débit contrôlé pour les frais de mission.
- 2 000 € en cash pour d'éventuels informateurs ou dépense hors CB.
- une balise d'urgence de la forme d'un bracelet en caoutchouc avec un seul bouton.
- un port d'arme pour les agents ayant 2 ou plus dans la compétence « firearms ».
- un Glock 18 (9mm) pour les agents ayant 2 ou 3 dans la compétence « firearms », avec deux chargeurs (17 balles chacun).
- sous réserve de jet à l'armurerie, un shotgun semi-auto Benelli M4 Super 90 (12-Gauge) OU un revolver .44 Magnum pour les agents ayant 4 ou 5 dans la compétence « firearms », avec 6 balles (valable pour le shotgun et le revolver). En plus du Glock standard précédent.
- un couteau papillon pour les agents ayant 2 ou plus dans la compétence « melee ». Pas de permis et port interdit en France.
- sous réserve de jet à l'armurerie, un couteau de combat pour les agents ayant 3 ou plus dans la compétence « melee ». Pas de permis et port interdit en France.

Ne pas hésiter à faire d'autres demandes personnelles spécifiques lors de la création de votre personnage (à discrétion du MJ) ou plus tard à la réserve pour le groupe (cordes, jumelles, drone de prise de vu, radios etc.).

Vous devez lister précisément tout équipement présent sur vous, votre véhicule, votre logement (pour information, votre personnage est logé dans un F2 de fonction à proximité des locaux de l'agence.). A vous de faire ce travail car il n'y aura pas de possessions automatiques ou sous entendues, ce qui n'est pas sur votre liste ne sera pas disponible (avec un léger degré de tolérance pour le cas particulier de votre appartement qui contient les éléments standards d'un logement).

Détails des armes

	<i>Dice roll</i>	<i>Damage</i>	<i>Range</i>	<i>Rate</i>	<i>Capacity</i>	<i>Conceal</i>
<i>Couteau papillon</i>	<i>dexterity + melee</i>	<i>Strength+0</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>-</i>	<i>J</i>
<i>Couteau de combat</i>	<i>dexterity + melee</i>	<i>Strength+1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>-</i>	<i>P</i>
<i>Couteau de lancé</i>	<i>dexterity + athletics</i>			<i>1</i>	<i>-</i>	<i>J</i>
<i>Glock 18</i>	<i>dexterity + firearms</i>	<i>4</i>	<i>20</i>	<i>3</i>	<i>17</i>	<i>J</i>
<i>.44 Magnum</i>	<i>dexterity + firearms</i>	<i>6</i>	<i>35</i>	<i>2</i>	<i>6</i>	<i>J</i>
<i>Benelli M4</i>	<i>dexterity + firearms</i>	<i>8</i>	<i>20</i>	<i>3</i>	<i>6</i>	<i>T</i>

Damage: *Indicates the damage dice pool. Firearms damages are considered lethal damage.*

Range: *This is the practical shot range in yards or meters. Weapons may be fired at twice this distance, but the attacks are considered long range (difficulty 8).*

Rate: *The maximum number of bullets or three-round bursts the gun can fire in a single turn. This rate does not apply to full-auto or spray attacks.*

Capacity: *The number of shells a gun can hold. The +1 indicates a bullet can be held in the chamber, ready to fire.*

Concealment: *P = Can be carried in the pocket; J = Can be hidden in a jacket; T = Can be hidden in a trenchcoat; N = Cannot be concealed on the person at all.*

Vous trouverez un modèle pdf de liste à imprimer avant la campagne. Ces listes seront validées par le MJ avant le début de la campagne.



Quelques conseils

- Ayez chacun des compétences de bases assez larges (ne pas mettre moins de 1 à des compétences importantes comme athletics, drive, alertness, investigation etc.). En effet lorsque vous avez 0 à une compétence vous subissez un fort malus pour vos jets.
- A l'opposé ayez une ou deux compétences très spécialisées avec un fort score.
- Raisonner en combo. En effet les jets se font généralement un attribut et une ability, il faut donc identifier les couples (dexterity + firearms / intelligence + computer / perception + investigation etc.).
- Ne négligez pas la caractéristique dexterity, elle est régulièrement utilisée.
- Concertez vous en amont afin que le groupe soit un minimum complémentaire, tant d'un point de vu combat, que physique et intellectuel. Répartissez vous des compétences clefs comme : computer, médecine, larceny, drive, technology, stealth, craft etc.
- Il y a trois façons de se battre : à main nue (brawl), à l'arme blanche (melee) et à l'arme à feu (firearms). Chaque personnage doit avoir au moins de bonnes bases (2) dans au minimum une de ces compétences car tous les agents de l'agence ont reçu une formation sur le sujet.
- Enrichissez votre personnage en lui attribuant un désavantage ou un avantages (merit or flaw).

L'expérience

A la fin de chaque chapitre de la campagne un certain nombre de points d'expérience seront attribués aux PJ à la discrétion du MJ selon les critères suivants :

- Vos actions pendant la partie et l'incarnation de votre personnage.
- La qualité du rapport de fin de partie. Il s'agit d'un court document (une demie page minimum) dans lequel vous résumerez ce qui c'est passé durant la partie. Il est primordial d'y retranscrire les détails importants, les indices, tout ce qui vous parait étonnant, incompréhensible, étrange. Cela vous aidera au final pour la compréhension globale du scénario en fin de campagne et peut être vous en sortir..

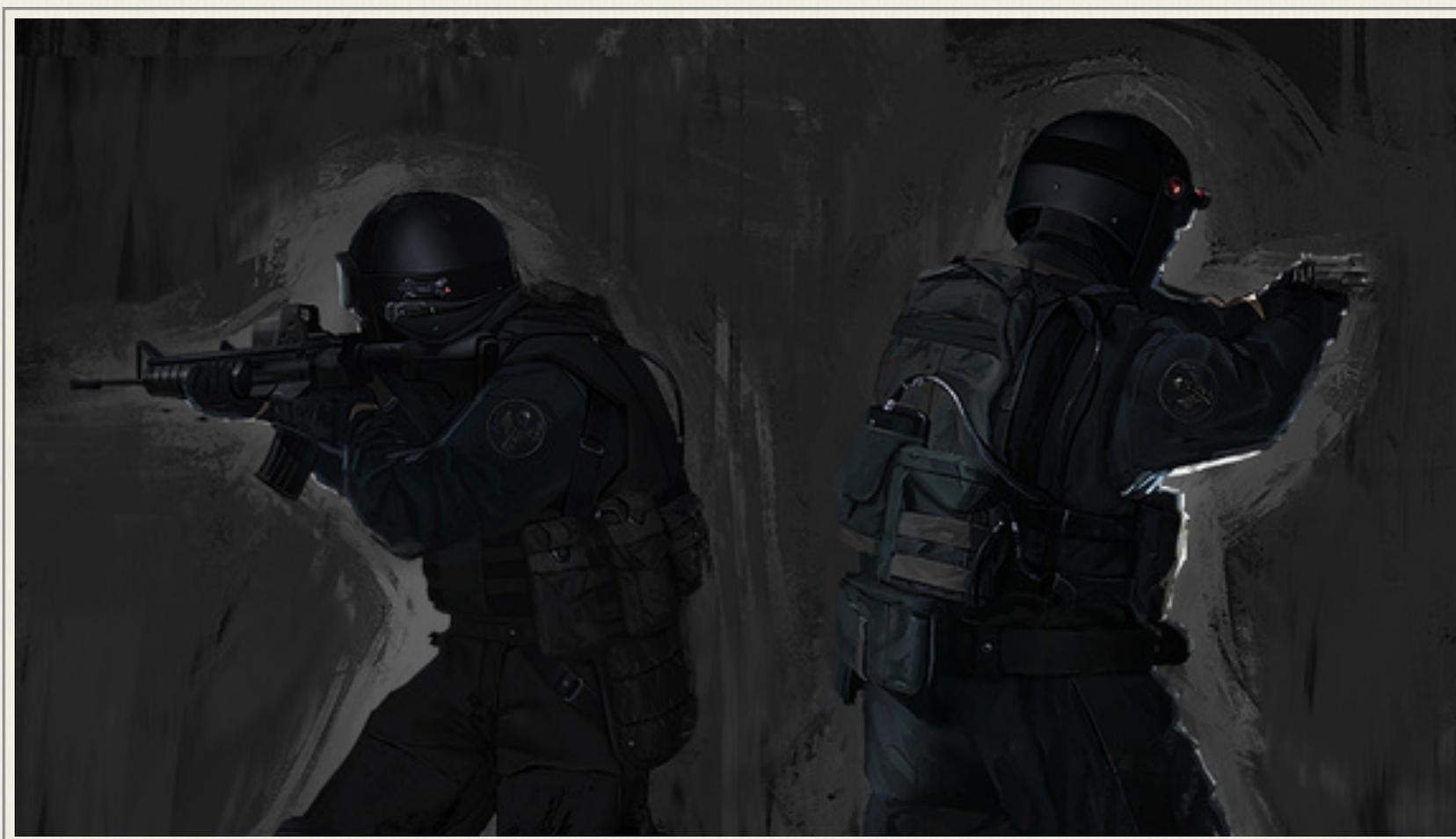
Ces points d'expérience pourront être utilisés tout de suite ou plus tard afin d'augmenter vos caractéristiques de vos personnages selon la grille de coût ci dessous.

Dépenser son expérience

<i>New ability</i>	<i>3 points</i>
<i>Attribute +1</i>	<i>4 x the current rating</i>
<i>Ability +1</i>	<i>2 x the current rating</i>
<i>Willpower</i>	<i>current rating</i>



Jouer



Cette section contient quelques conseils de jeu et un résumé des règles à étudier préalablement et à toujours avoir sous la main pendant la partie.

Principes généraux



Confidentialité

- Vos personnages n'ont pas à tout partager avec leurs collaborateurs.
- Vous pouvez me faire passer un papier à tout moment du jeu pour effectuer des petites actions confidentielles.
- Vous pouvez faire un aparté temporaire, isolé des autres joueurs, pour des actions confidentielles plus poussées.

Le MJ a raison

L'objectif du MJ est de rester le plus réaliste et impartial possible cependant :

- Le MJ a toujours raison concernant le choix du niveau de difficulté d'une action. Vous pouvez décrire plus précisément comment vous souhaitez réaliser une action afin d'influencer le niveau de difficulté mais le MJ reste souverain (Ex: donner les arguments que vous allez utiliser pour intimider un PNJ).
- Vous pouvez faire des suggestions mais le MJ a toujours raison concernant le combo des caractéristiques utilisées pour faire une action.

Bloc note des règles de base

1] Actions/jets

Les actions se résolvent par des jets de dés. Le nombre de dés à lancer dépend des compétences du joueurs, généralement on combine un Attribute avec une Ability.

Voici quelques exemples :

- Se faufiler discrètement = dexterity + stealth
- Tirer à l'arme à feu = dexterity + firearms
- Lire une oeuvre compliquée = intelligence + academics (ou intelligence + finance si il s'agit d'un traité financier)
- Distraindre les chiens de garde = manipulation + animal ken
- Intimider quelqu'un = charisma + intimidation
- Convaincre quelqu'un = charisma + expression (ou manipulation + expression si l'on ment)
- Conduite dangereuse = dexterity + car (ou wits + car pour réagir)
- Réparer sa voiture = ?? + car
- Réaliser un bricolage = wits + craft
- Soulever un poids = force
- Courir 2km = stamina + athletics
- Sauter entre deux immeubles = force + athletics
- Faire un repérage des systèmes de sécurité = perception + larceny
- Remarquer que vous êtes suivi = perception + awareness
- Récupérer des informations dans la rue = charisme + streetwise

Tous les dés supérieurs à la difficulté annoncée par le MJ sont des succès (la difficulté de base est 6). Chaque dés indiquant un «1» annule un autre dés de succès. Chaque dés indiquant un «10» compte double si l'action fait partie de sa spécialité.

- 1 succès = réussite modérée.
- 4+ succès = réussite critique (plus il y a de succès plus l'action est réussie).
- Pas de succès = échec.
- Aucune succès et un «1» = échec critique.

Actions simples : action qui nécessite un seul succès pour réussir. Le nombre de succès définit l'intensité de la réussite. *Exemple* : tirer à l'arme à feu.

Si un joueur a tout son temps pour retenter maintes fois une action (crocheter une serrure), la difficulté du jet va augmenter à chaque tentative (+1, +2, +3).

Actions étendues : action qui nécessite un certain nombre cumulé (sur plusieurs tours au besoin) de succès pour aboutir. Le PJ refait le jet jusqu'à qu'il accumule le bon nombre de succès, il peut selon les circonstances se faire assister par d'autres (chacun fait ses jets de son côté et les succès sont additionnés). Un échec critique annule tous les succès précédents. *Exemple* : Pousser une voiture sur 100 mètres.

Actions en opposition/résistance : action de deux acteurs en compétition. Chacun fait ses jets et les succès de chacun s'annule, laissant un certain nombre de succès pour l'un des participants (si c'est une action simple celui à qui il reste des succès gagne, si c'est une action étendue celui qui atteint le premier le nombre de succès cible gagne). *Exemple* : Un PJ essaye de défoncer une porte bloquée de l'autre côté par un PNJ.

Actions multiples : lorsque le joueur souhaite faire deux actions dans un même tour, il a comme dice-pool le plus petit dice-pool des deux actions, puis répartie les dés entre les deux actions (avant de les jeter).

2] Points de volonté

Un point de volonté peut être dépensé (avant le jet) par un joueur pour s'assurer un succès automatique (non annulable par un «1») à une action simple ou 3 succès automatiques à une action étendue.

3] Temps

- **Tour** : temps pour réaliser une action (unité de temps lors des combats).
- **Scène** : ensemble cohérent de tours (l'attaque d'un lieu, une réunion, pause).

4] Découpage d'un tour

- **Initiative** : jet d'un dés auquel on ajoute dexterity + wits.

Le joueur ayant la plus forte initiative annoncera ses actions en dernier mais jouera le premier.

- **Actions** : exécution des actions dans l'ordre d'initiative. Un joueur peut décider d'annuler son action au profit d'une action défensive si il réussit un jet de volonté.

- **Résolution** : jets de dégât et d'éventuels encaissements par le corps (stamina) ou une protection (armor).

5] Esquiver une attaque

Voici la liste des actions défensives :

- ★ **Block** : Bloquer attaque de brawl contondante avec son corps (dext+brawl).
- ★ **Dodge** : Esquiver attaque brawl/melee/firearms/throw (dext+athletics).
- ★ **Parry** : Parer attaque brawl avec une arme blanche (dext+melee).

6] Les dégâts

Il existe trois types de dégâts :

★ **Dégâts contondants** : jet de stamina (+ armor) pour encaisser. *Ex : coup de point, matraque.*

★ **Dégâts létaux** : jet d'armor uniquement. *Ex : coup de couteau, arme à feu.*

★ **Dégâts aggravés** : nc.

Les dégâts contondants se soignent de la manière suivante :

- Bruised : 1 heure
- Hurt : 1 heure
- Injured : 1 heure
- Wounded : 1 heure
- Mauled : 3 heures
- Crippled : 6 heures
- Incapacitated : 12 heures

Les dégâts létaux se soignent de la manière suivante :

- Bruised : 1 jour
- Hurt : 3 jours
- Injured : 1 semaine
- Wounded : 1 mois
- Mauled : 2 mois
- Crippled : 3 mois
- Incapacitated : 5 mois

7] Utilisations complexes des armes à feu



- ***Tir automatique ciblé*** : le joueur vide tout un chargeur en une seule attaque sur une seule cible. Faire un jet d'attaque diff +2 auquel s'ajoute 10 dés.
- ***Tir automatique*** : le joueur vide tout un chargeur en une seule attaque sur une zone de 3 mètres. Faire un jet d'attaque diff +2 auquel s'ajoute 10 dés. Les succès sont distribués équitablement puis un jet de dommage par cible.
- ***Tir multiple*** : le joueur tire autant de fois par tour que le permet son arme. Diviser son dice pool entre les cibles puis faire un jet par cible.
- ***Rafale de trois balles*** : le joueur tire trois balles d'un coup sur une seule cible, si son arme le permet. Faire un jet d'attaque diff +1 auquel s'ajoute 2 dés.
- ***Viser*** : le joueur ajoute un dés par tour passé à visé (max = sa perception).
- ***Viser avec une lunette*** : idem que précédent mais avec un +2 dés le premier tour et un max de perception+2.